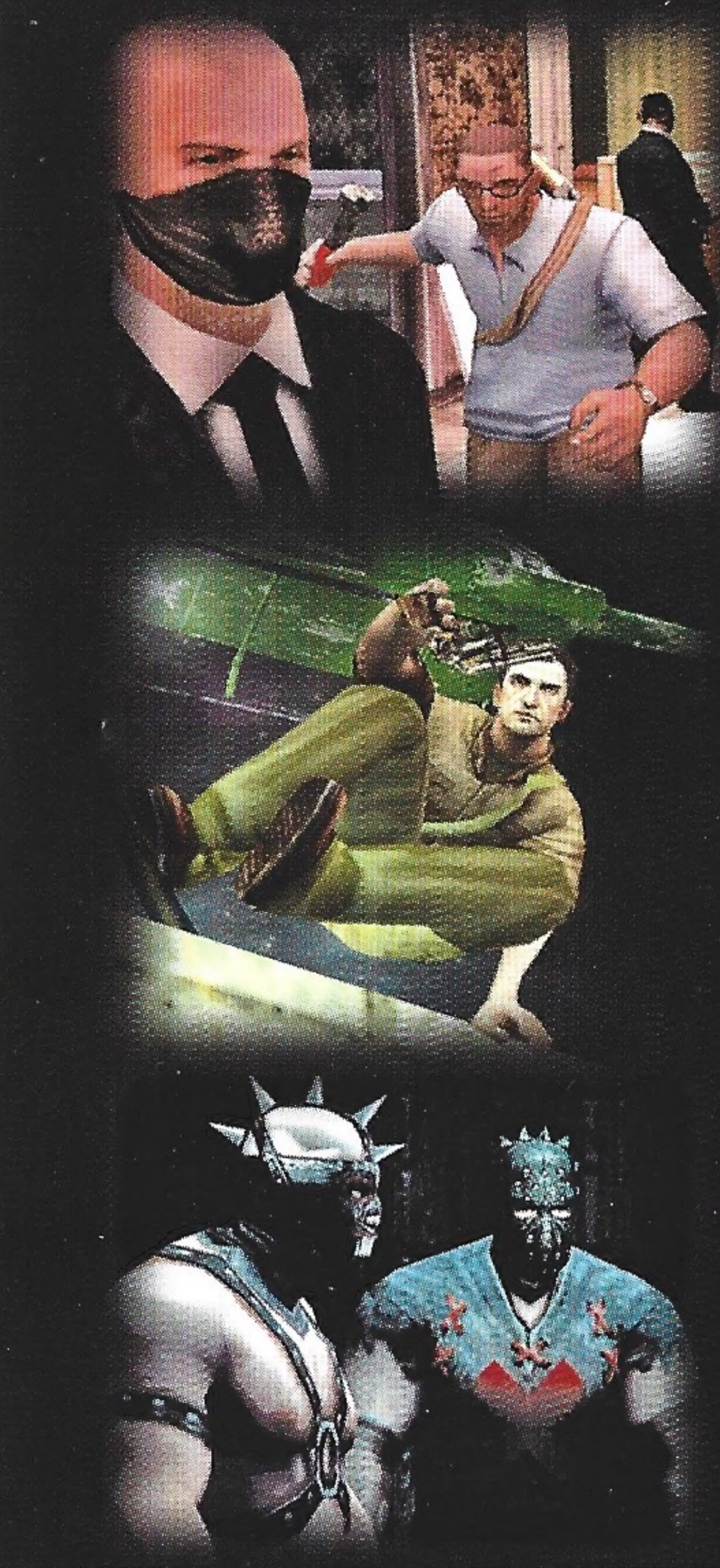




www.pegi.info



ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

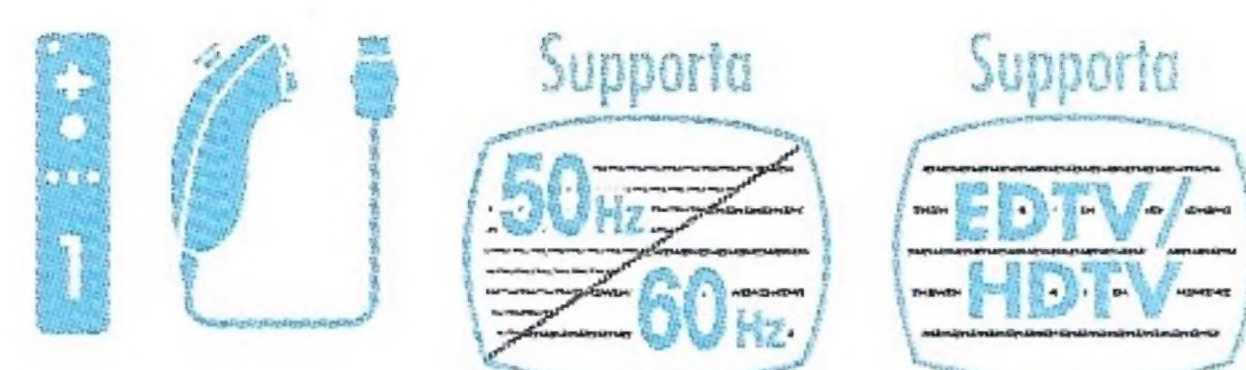
manhunt 2

Un esperimento in un luogo di ricerca segreto è andato drammaticamente storto. Daniel Lamb e Leo Kasper sono gli unici due superstiti e, per proteggere il segreto del Pickman Project, devono essere eliminati a tutti i costi.

Le urla dei pazzi risuonano all'interno del malsano manicomio nel quale sei stato rinchiuso durante gli ultimi sei anni. Apri gli occhi. Un corpo vestito con un camice bianco cade al suolo scivolando dalle tue mani tremanti. Hai una siringa piantata nel braccio. Vieni sopraffatto dalla confusione e dalla paranoia. Non hai idea di chi sei e del perché ti trovi qui.

La porta della tua cella è aperta.
Una scelta. Una possibilità.
Ti hanno tolto la vita. È ora di riprendertela.

ROCKSTARGAMES.IT/MANHUNT2



Wii

manhunt 2

Take-Two Interactive Italia, Largo Buffoni, 3, 21013 Gallarate (VA), Italy

ASSEMBLED IN U.K.

IMPORTANTE: Prima di installare o usare la console, leggere attentamente il manuale di istruzioni della console Wii e il libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza incluso in questa confezione.

IMPORTANTE: Modifiche tecniche non autorizzate alla console Wii potrebbero impedire il funzionamento del gioco.

IMPORTANTE: Questo prodotto è compatibile soltanto con la versione PAL della console Wii.

5041560/IN

© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar London, Rockstar Toronto, Rockstar North, il logo R*, Manhunt 2 e il logo Manhunt 2 sono marchi e/o marchi registrati di Take-Two Interactive Software, Rockstar Games, Rockstar London, Rockstar Toronto e Rockstar North sono sussidiarie di Take-Two Interactive Software. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati. I contenuti di questo videogioco sono puramente di fantasia e non vogliono rappresentare o riprodurre eventi, persone od organizzazioni reali. Qualsiasi somiglianza tra le descrizioni presenti in questo gioco ed eventi, persone od organizzazioni reali è puramente casuale. I produttori ed editori di questo videogioco non istigano, condonano o incoraggiano in alcun modo il comportamento descritto nel gioco stesso.

MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO

MODEL NO.: RVL-006(EUR)

NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DOLBY
PRO LOGIC II



RVL P RHTP
RVL-RHTP-ITA



5 026555 041560

Wii



18+

www.pegi.info

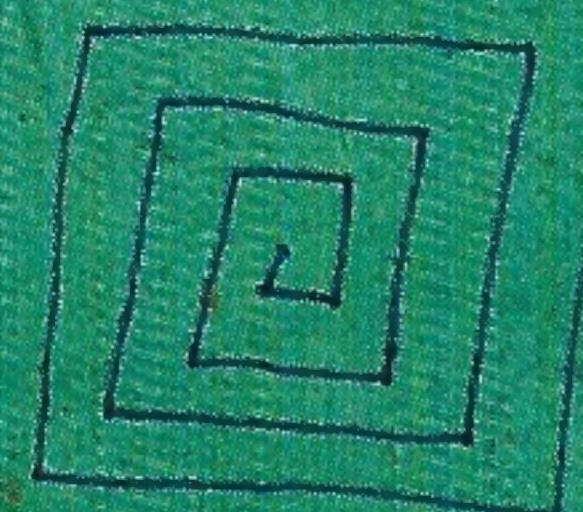


LICENSED BY



PAL

RISERVATO



Received
Medical Examiner

Take-Two Interactive Italia
Largo Buffoni, 3, 21013 Gallarate (VA), Italia

© 2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar London, Rockstar Toronto, Rockstar North, il logo R, Manhunt 2 e il logo Manhunt 2 sono marchi e/o marchi registrati di Take-Two Interactive Software. Rockstar Games, Rockstar London, Rockstar Toronto e Rockstar North sono sussidiarie di Take-Two Interactive Software. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati. I contenuti di questo videogioco sono puramente di fantasia e non vogliono rappresentare o riprodurre eventi, persone od organizzazioni reali. Qualsiasi somiglianza tra le descrizioni presenti in questo gioco ed eventi, persone od organizzazioni reali è puramente casuale. I produttori ed editori di questo videogioco non istigano, condonano o incoraggiano in alcun modo il comportamento descritto nel gioco stesso.

5041580/MAN

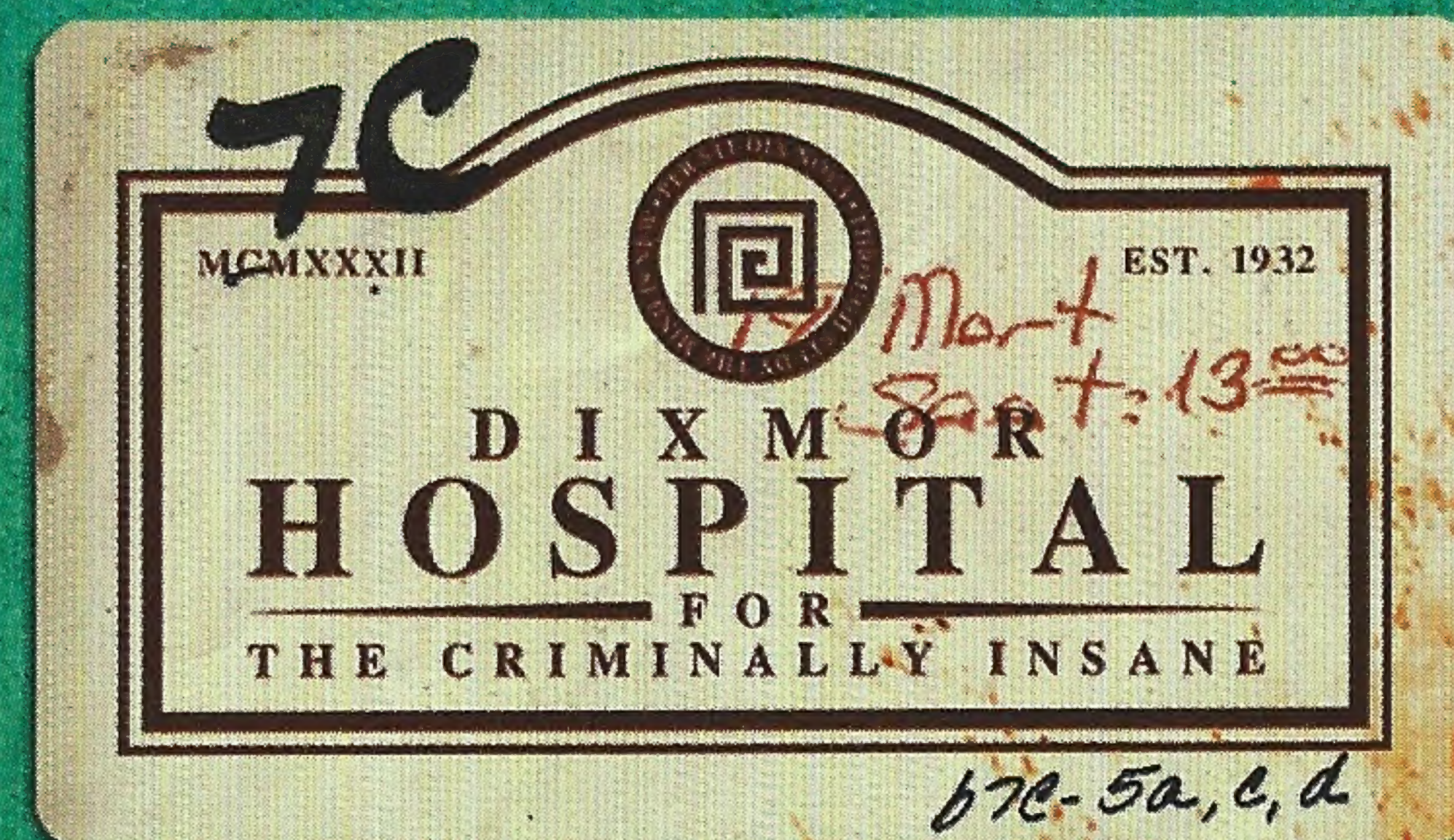
PRINTED IN U.K

NOTE PLEASE

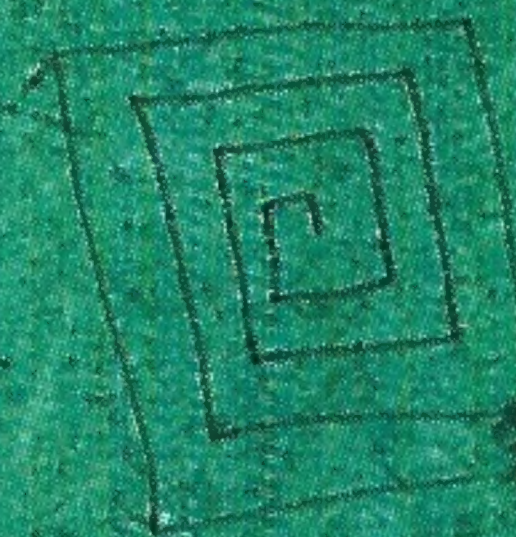
1. Nat rw
2. Don —
3. Bod —
4. —



manhunt 2™



100% cure
↑
Injury
R. —



RISERVATO

Head injury
↓

psychological shock
↓

brain dysfunction
↓

mind abnormality & neurotransmitter chemical levels
↓

fast recovery & apathy
↓

obsessive compulsive symptoms
↓

Journalist Affected Person

Received
Medical Examiner

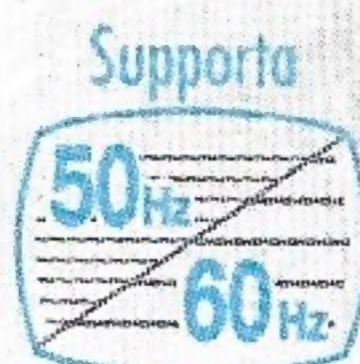


MANUALE DI ISTRUZIONI

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA NINTENDO.



ATTENZIONE: leggere attentamente il libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza allegato a questo prodotto prima di utilizzare la console, un disco o un accessorio Nintendo®. Il libretto contiene informazioni importanti per la sicurezza.



QUESTO GIOCO SUPPORTA LE MODALITÀ 50HZ (576i) E 60HZ (480i).

LICENSED BY



NINTENDO, WII AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

29 MAY 2006

ROCKSTAR GAMES

19780201

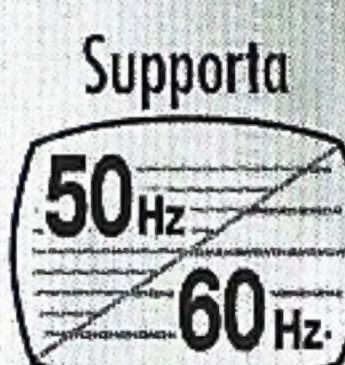
P8

W036866

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console Wii. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Wii è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni a riguardo, consulta il manuale di istruzioni della console Wii.

Modalità 60Hz (480i)

La modalità 60Hz (480i) offre una visualizzazione di altissima qualità. Ciò si traduce in immagini estremamente nitide e velocità ottimale, per garantire una perfetta esperienza di gioco. Questo gioco offre una migliore qualità delle immagini su televisori che supportano la modalità 60Hz (480i) (compatibilità PAL60). Per attivare la modalità 60Hz (480i), seleziona questo TIPO DI TV nelle impostazioni della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii.



Collegando il cavo RGB per Wii (RVL-013) (venduto separatamente) ad un televisore che dispone di un ingresso RGB e della compatibilità con la modalità 60Hz (480i), puoi ottenere immagini più fluide, con minore sfarfallio. Tuttavia, alcuni televisori, e in particolare i modelli più vecchi, non supportano tale modalità. Di conseguenza, alcuni giocatori potrebbero riscontrare delle difficoltà nel visualizzare il gioco. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità 60Hz (480i), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice.

Modalità EDTV / HDTV (480p) - Scansione progressiva

EDTV / HDTV (480p) è una modalità video a scansione progressiva, che permette di godere della migliore qualità grafica possibile. Ciò si traduce in immagini estremamente nitide, velocità ottimale e sfarfallio ridotto al minimo, per garantire una perfetta esperienza di gioco.

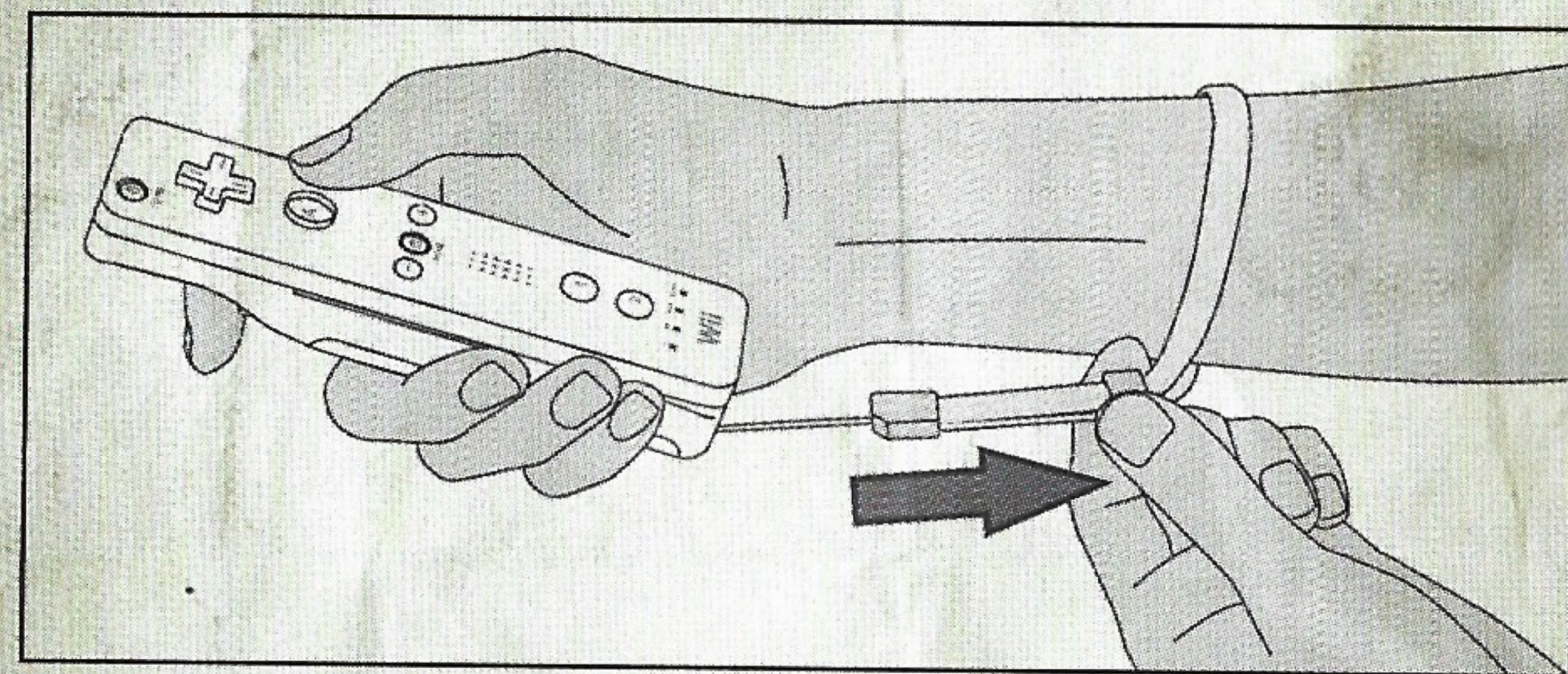
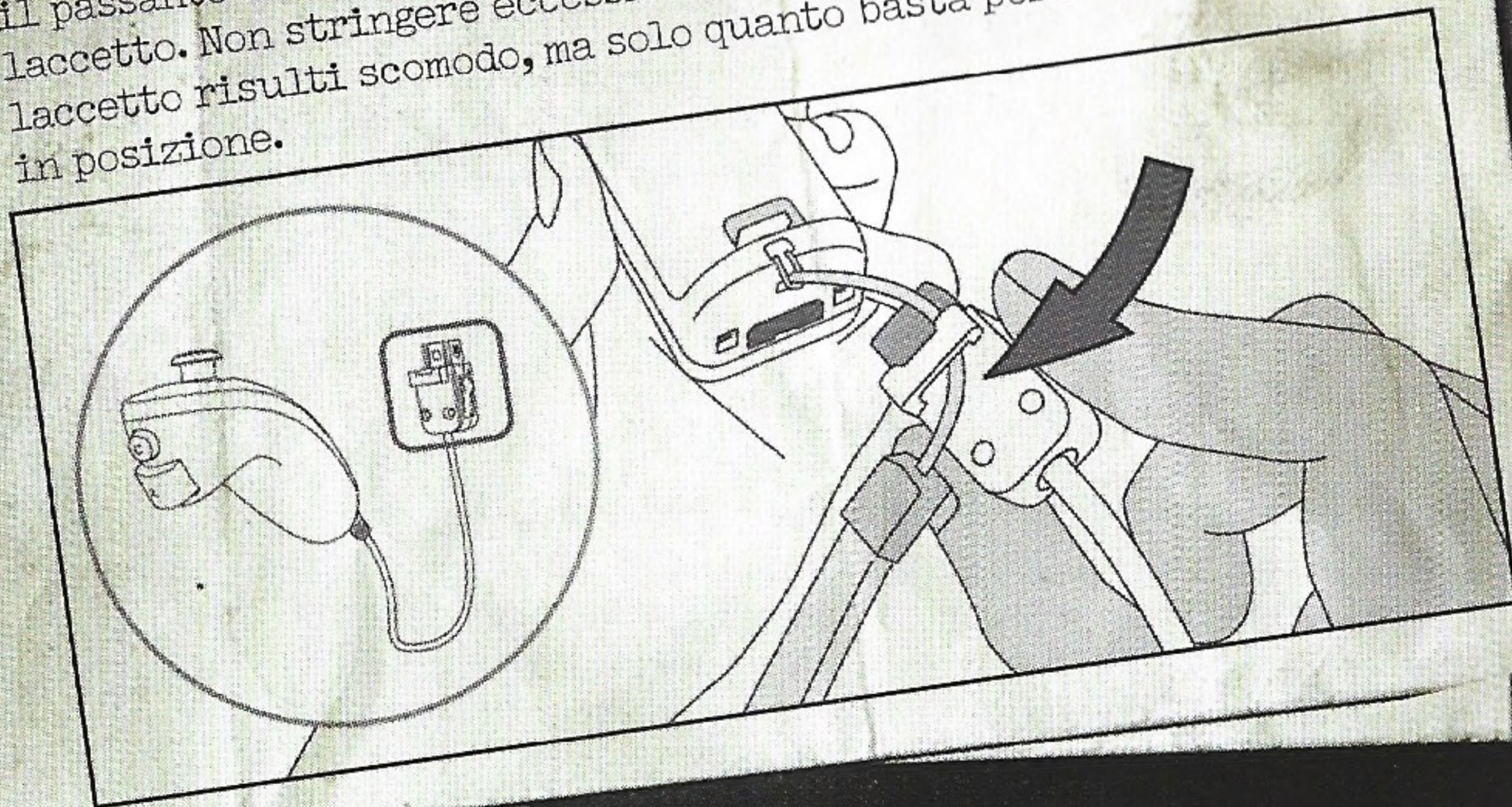


È possibile, tuttavia, che questa modalità non sia utilizzabile: ciò potrebbe dipendere dal televisore utilizzato o dal cavo. Per sapere se il tuo televisore è compatibile con la modalità EDTV / HDTV (480p) (scansione progressiva), consulta il manuale di istruzioni dell'apparecchio o rivolgiti alla casa produttrice.

Prima di attivare questa modalità, assicurati di usare il cavo AV Component per Wii (RVL-011) (venduto separatamente) e che la modalità progressiva sia attivata sul tuo televisore.

La modalità di default della console Wii è 50Hz (576i). Per attivare la modalità EDTV / HDTV (480p), seleziona questo tipo di TV nelle impostazioni della console Wii. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Wii.

Fai passare il filo del laccetto per telecomando Wii attraverso il fermo del connettore. Collega il connettore del Nunchuk alla presa collegamento esterno alla base del telecomando Wii. Infilare la mano nel laccetto e afferra il telecomando Wii. Fai scorrere il passante fino a quando la mano non può più scivolare fuori dal laccetto. Non stringere eccessivamente il passante in modo che il laccetto risulti scomodo, ma solo quanto basta per far sì che resti in posizione.



AVVERTENZA:

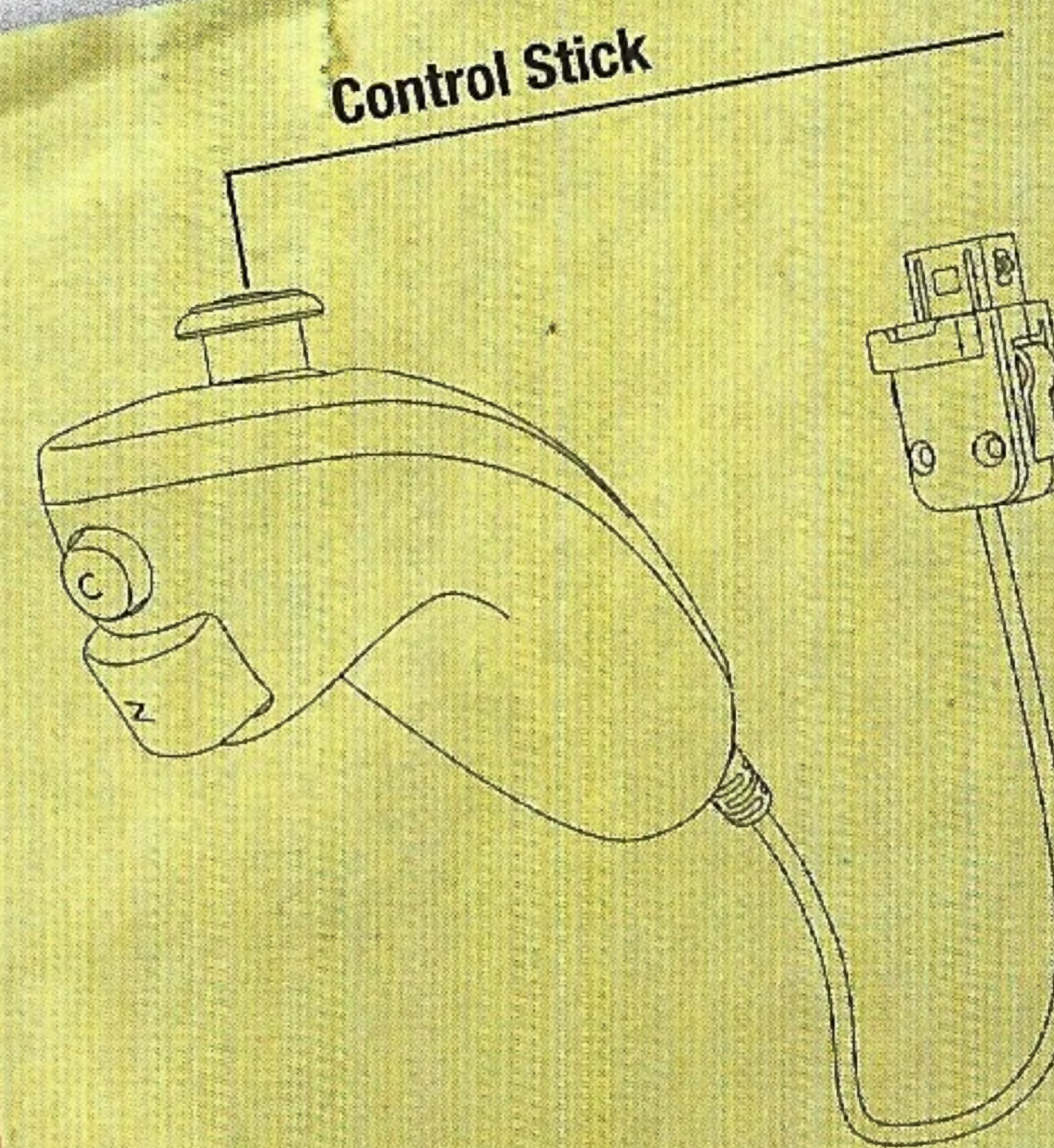
quando si gioca con il Wii usando il telecomando Wii e il Nunchuk, si potrebbe essere portati a eseguire movimenti rapidi e decisi. Si raccomanda di usare il laccetto per evitare che il telecomando venga scagliato accidentalmente e, quindi, che esso riporti danni o ne causi agli oggetti e alle persone che si trovano nelle vicinanze. Quando giochi, mantieni una distanza adeguata tra te e le persone e gli oggetti che si trovano nell'area circostante. Evita inoltre di eseguire movimenti più ampi del necessario con il telecomando.

Assicurati di collegare il Nunchuk come indicato. Fai passare il filo del laccetto attraverso il fermo del connettore del Nunchuk per impedire che il connettore si stacchi dalla presa collegamento esterno del telecomando Wii e colpisca oggetti o persone che si trovano nelle vicinanze.

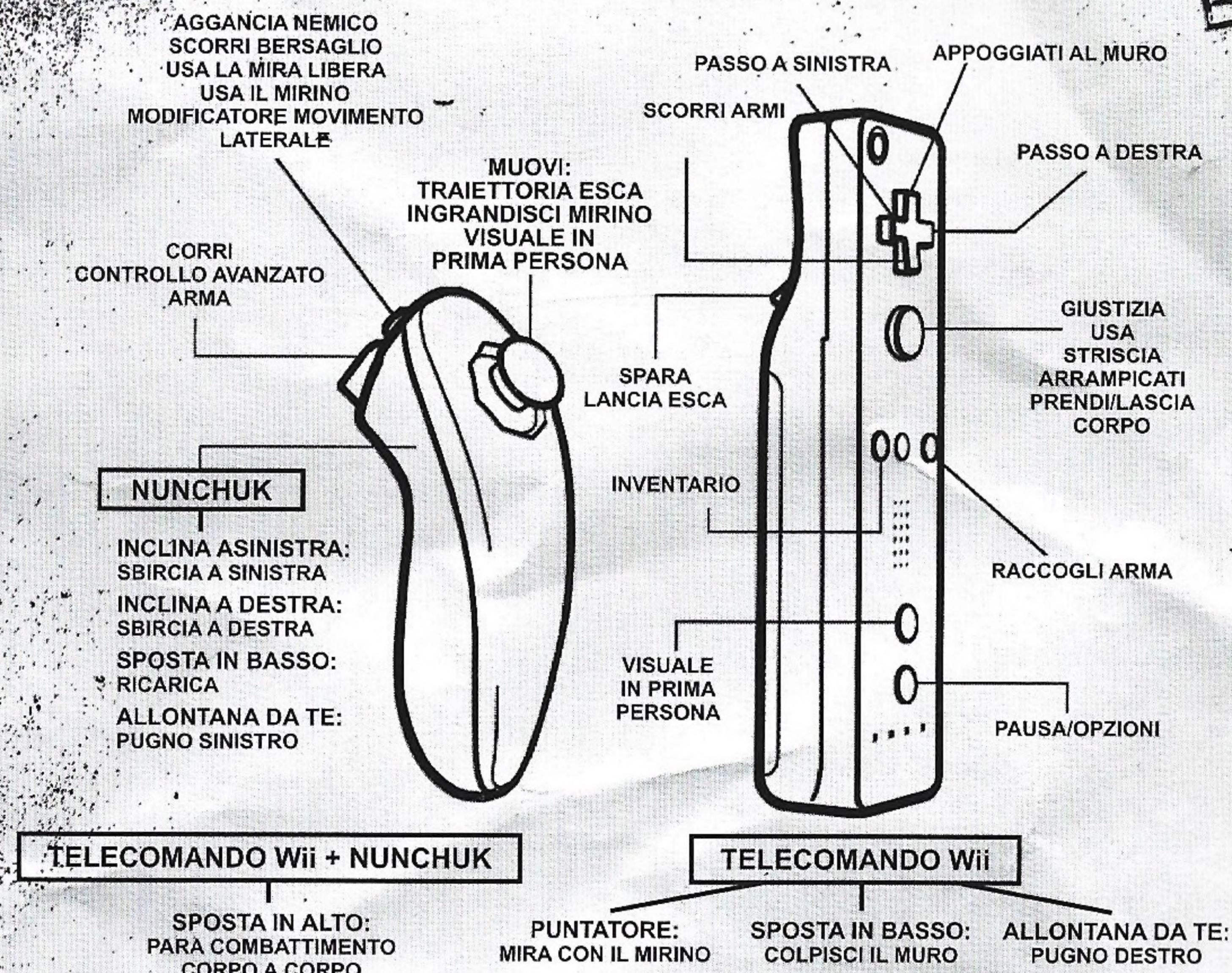
ATTENZIONE: la console Wii non è adatta ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Il laccetto per telecomando Wii e il cavo del Nunchuk potrebbero attorcigliarsi intorno al collo.

Registrazione della posizione neutra del Control Stick del Nunchuk

NOTA: se il Control Stick viene inclinato in una qualsiasi direzione al momento dell'accensione della console Wii o nel momento in cui si collega il Nunchuk al telecomando Wii, quella viene registrata come la posizione neutra e il Control Stick non funzionerà in maniera corretta. Per registrare nuovamente la posizione neutra, lascia che il Control Stick torni nella posizione neutra normale, poi premi contemporaneamente i pulsanti A, B, + e - sul telecomando Wii per tre secondi.



EXP.

**Nunchuk**

- Control stick**..... Muovi/Traiettoria esca/Ingrandisci mirino/Sguardo con visuale in prima persona
- Pulsante C**..... Aggancia nemico/Scorri bersaglio/Usa la mira libera/ Usa il mirino/Modificatore movimento laterali
- Pulsante Z**..... Corri/Controllo avanzato arma
- Inclina a sinistra/destra**..... Sbircia a sinistra/destra
- Sposta in basso**..... Ricarica
- Allontana da te**..... Pugno sinistro

Telecomando Wii

- Pulsantiera + sinistra/destra**... Passo a sinistra/destra
- Pulsantiera + giù**..... Scorri armi
- Pulsantiera + su**..... Appoggiati al muro
- Pulsante A**..... Giustizia/Usa/Striscia/Arrampicati/Raccogli corpo/Lascia corpo
- Pulsante B**..... Spara/Lancia esca
- Pulsante -**..... Inventario
- Pulsante +**..... Raccogli arma
- Pulsante 1**..... Visuale in prima persona
- Pulsante 2**..... Pausa/Opzioni
- Puntatore**..... Punta l'arma/Usa il mirino
- Sposta in basso**..... Colpisci il muro
- Allontana da te**..... Pugno destro

Telecomando Wii + Nunchuk

- Sposta in alto**..... Para nel corpo a corpo

**DIXMOR HOSPITAL**

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1982

Nota interna

Reparto di massima sicurezza

URGENTE

Da: Dottor Whyte

A: Dottor Pickman

Re: Danny Lamb e Leo Kasper

Qui acclusi ci sono i braccialetti identificativi di Danny Lamb e Leo Kasper, rinvenuti in seguito all'incidente della notte scorsa. Questa è l'unica prova che siamo riusciti a trovare che potrebbe danneggiarci. Confido nel fatto che verrà presa ogni misura necessaria rivolta alla distruzione di qualsiasi documento relativo a questi due pazienti.

Sappiamo bene che entrambi i soggetti costituiscono una seria minaccia per la società, oltre che per l'esistenza stessa del 'Progetto'. Entrambi i pazienti soffrono di crisi psicotiche caratterizzate da forte paranoia, reazioni psicotiche involontarie, allucinazioni e disturbi schizofrenici acuti.

So che non è necessario accennare alla gravità delle conseguenze della loro fuga per noi e per il 'Progetto'.

DOBBIAMO rintracciarli.

Dottor Whyte



manhunt 2
PATIENT: LAMB DANIEL
MALE DOB: 05/29/68

Daniel Lamb
114 Bay View West
San Fierro, SA 94705
(510) 612-6736

OBIETTIVO

Una posizione di ricerca di medio livello nello sviluppo di armi biologiche di difesa

CARATTERISTICHE

Competenze: LC/MS, GC/MS, IR, NMR, LC-NMR, purificazione delle proteine, HPLC

CURRICULUM

1989-Oggi	McKenzie Druchner, Inc. Associato di ricerca nella Divisione biotossine
1986-1989	Green and Becker Pharmaceuticals, Inc. Tecnico di laboratorio

ISTRUZIONE

B.S., Biochimica
UNIVERSITÀ DI SAN FIERRO, SAN ANDREAS, 1985

CORSI COLLEGATI

Biologia molecolare,
virologia, neurologia,
sviluppo cognitivo

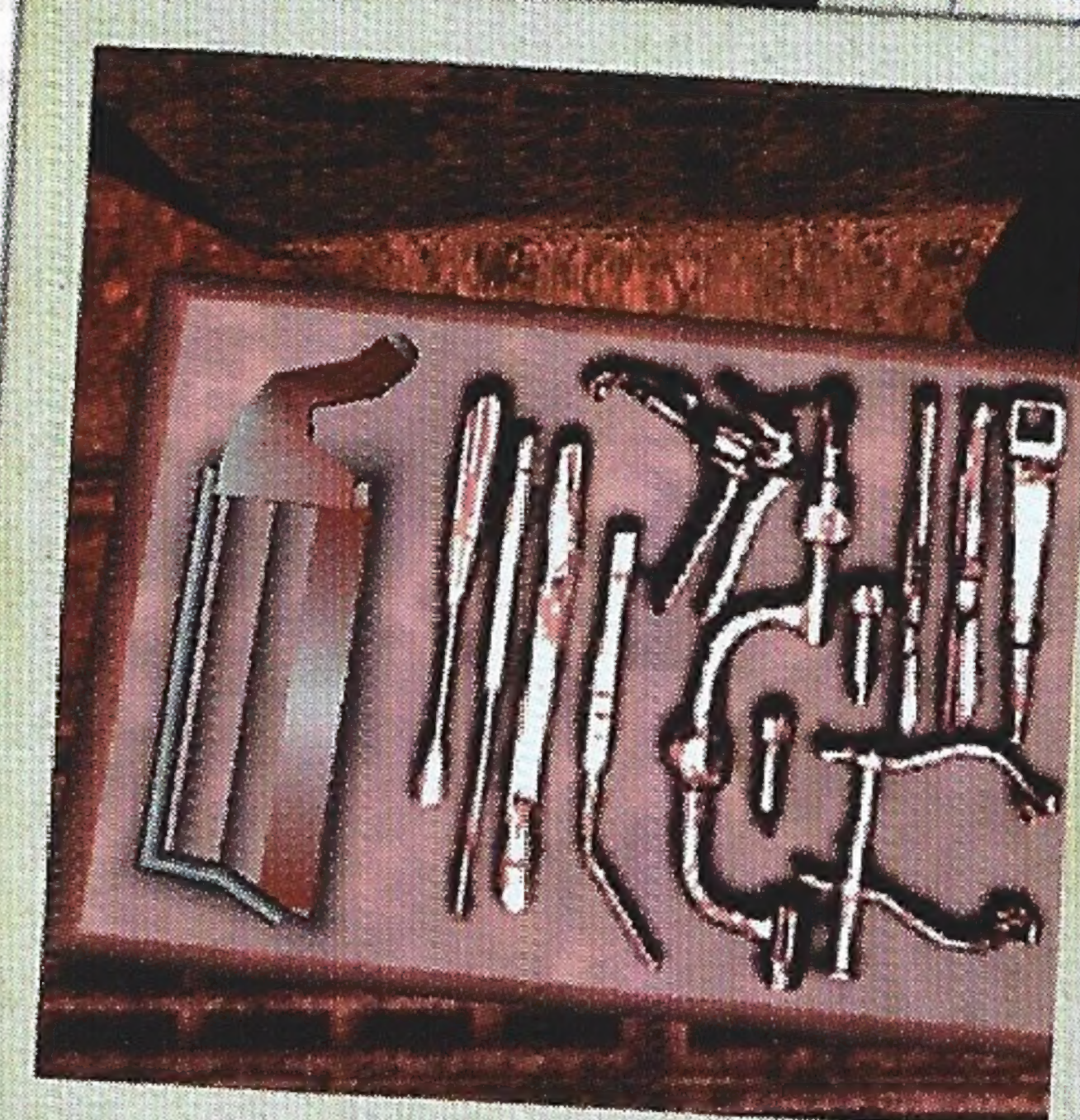


(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

Ulteriori prove nella
di eliminare la persona
fedeltà al Progetto e o

Per la fase 1 si consiglia
un'intensa psicoterapia
scoperta di comandi chiave,
i comandi chiave, i soggetti
game col passato, in modo
legame del soggetto col proprio
e instillata la fedeltà necessaria

Dopo 3 settimane di terapia in
soggetto sperimentale si è pro
identificati diversi comandi c
successive.



Si raccomanda perciò



ale. I precedenti tentativi
to successo, ma instillare
risultato più difficile.

condita. L'ipotesi è che
l'ipnosi faciliti la
to. Una volta identificati
ati al rigetto di ogni altro le-
recidendo ogni

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

*Schemi comportamentali che indicano l'adeguatezza
dei candidati in prova*

- Il candidato ideale deve mostrare una
propensione alla violenza che vada al di là
di quella di un soggetto che soffre di disturbi
esplosivi intermittenti o di mancanza di controllo
episodica.

- Gli strumenti scelti dal soggetto potrebbero
rivelare molto ai fini della loro potenziale utilità
al Progetto. Una personalità psicopatica ha
maggiori probabilità di scegliere armi in grado
di causare traumi gravissimi alle vittime. A tutti i
soggetti in prova vengono forniti svariati strumenti.

late tutti i soggetti che scelgono la sega
are o la falce per ulteriori test.
Il soggetto sfrutta le strutture e
stiche della stanza? I soggetti che ci
sono quelli che dimostrano una grande
nell'eliminazione delle proprie vittime. La
la poltrona del dentista è ideale per
t. Quella stanza è in potenza piena di metodi
per uccidere.

modifica lo stato mentale del soggetto nel
osservazione? L'eccitazione per l'opportunità
mo loro sembra una reazione comune tra i
a il buon candidato non mostrerà alcun senso
dopo aver ucciso la vittima e dovrebbe anzi
regni di preguistazione e eccitazione prolungata.
ati da scartare, invece, mostreranno rimorso
nte o andando a cercare informazioni sulle
sa che può essere considerata un'implicita
ione di rimorso interiorizzata.

Nota

US 1

RAPPORTO CONSULTAZIONE

Consultazione
Consultazione ed esami

En
Hou

manhunt 2

PATENTE KASPER ECD
MILE 0001/0010

PRE-DO

MED

U 088232

SOLUZIONE:
SCOLORIMENTO
LIVIDI

TRAUMA DA
MARTELLATA ALLA
BOCCA (AREA
DENTARIA)

INNESTO CUTANEO

PICCOLO
INT.

SOLUZIONE:
SCOLORIMENTO LIVIDI

RENE SINISTRO

SORGENTE
INNESTO CUTANEO

DITA
AMPUTATE

DITA
AMPUTATE



Leo Kasper

76 1/2 INCHES
192 LBS.

RAPPORTO CONSULTAZIONE Opinioni e raccomandazioni:

I soggetti predatori dotati dell'apparato speciale hanno individuato la preda percepandone il respiro nell'83% dei casi. Invece i soggetti predatori senza apparato hanno avuto successo nel 17% dei casi. Questo dimostra che il respiro della preda può essere percepito in qualche modo anche senza l'apparato.

Azioni ULTERIORI:

Sono state riscontrate significative differenze tra i due gruppi del test. Procedere con ULTERIORI TEST su PS319.

Dovremmo provare ad addestrare il soggetto preda a trattenere il respiro quando un soggetto predatore è molto vicino. Ma se il soggetto riesce a trattenere il respiro, i soggetti predatori che utilizzano l'apparato riusciranno a percepire il suo battito cardiaco?

COPIA DEL GRAFICO

44-171-

rapporto rigerito

fax la Bureau

Da: Dottor Whyte (Dixmor)
Inviata: lunedì, 14 maggio 18:56
A: Dottor Pickman (Dixmor)
Oggetto: (nessun oggetto)

In risposta alla sua richiesta, ecco un'approssimata cronologia degli eventi durante la notte del malfunzionamento del Collegamento Pickman nel soggetto #412567:

7:54 PM Deposito zuccherificio Fisto
- Blackwell Island

Dottor Michael Grant ha funto da esca per l'imboscata al soggetto. Blackwell Island è stata scelta perché isolata e perché si trova lungo la mensile del dottor Grant. L'imboscata è stata compromessa dalla destra è stato poi ucciso dal soggetto.

Il soggetto è fuggito. Numerose vittime all'interno del Progetto.

9:32 PM Maibatzu Plaza - Centro cittadino

Il signor Stanley Grex, il principale finanziatore della ricerca del Collegamento Pickman, è stato assassinato in pieno giorno nella piazza. Il soggetto è stato identificato come l'assassino. Sono state prese delle misure di sorveglianza per impedirne la fuga.

Il soggetto è fuggito. Altre vittime all'interno del Progetto.

10:58 PM Magazzino C

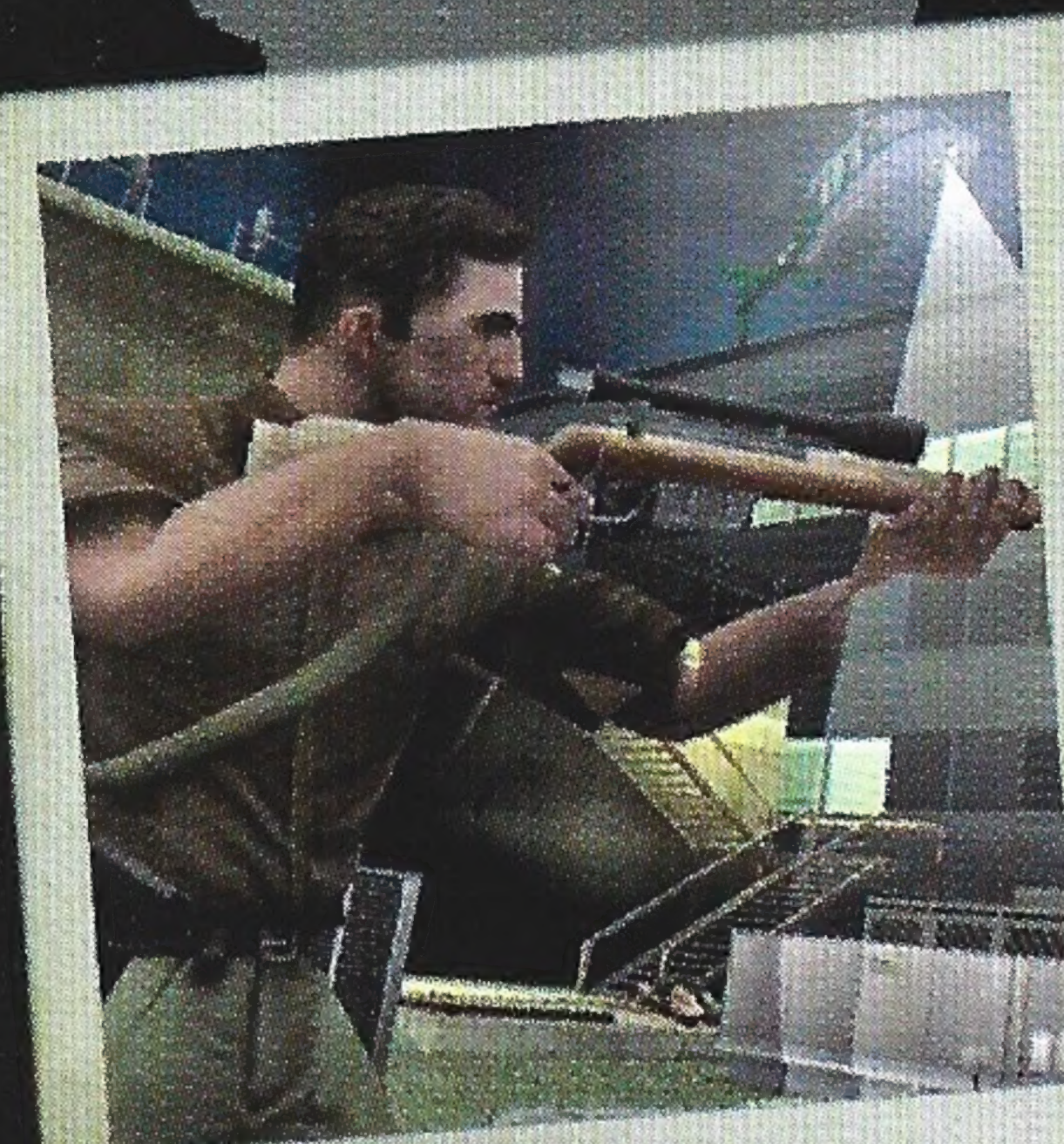
Il soggetto si è infiltrato nel magazzino segreto del Progetto adiacente al deposito ferroviario Watkins. Sono stati inviati i Mastini a recuperare il soggetto. Tutti i documenti cartacei e digitali relativi alla storia del soggetto e tutti i dati sul Collegamento Pickman sono andati distrutti in un incendio.

Il soggetto è fuggito. Vittime tra i Mastini.

12:51 AM - Enclave della comunità di Wooddale

Il soggetto è stato individuato dalle parti dei sobborghi dell'area residenziale. Integrità della situazione compromessa: ora è nota anche a noi. Il soggetto sfugge all'area. Il soggetto sfugge all'area.

Non potrà mai sottolineare abbastanza l'importanza della riabilitazione del soggetto. Se volete essere sicuri di capire come tutto ciò sia potuto succedere, dovete trattarlo come un paziente psichiatrico, non come una cavia per la vivisezione. Dobbiamo assumerci la responsabilità di ciò che abbiamo creato.
-W



zuccherificio



piazza

PROVA SU CAMPO

Sono stati preparati specifici atti sessuali per ciascun soggetto a seconda delle informazioni raccolte durante la fase 1. Sono stati identificati atti sessuali comuni che hanno riscontrato alti punteggi per tutti i soggetti, in vista della creazione di un database per l'utilizzo estensivo di queste tecniche di condizionamento, in cui perciò atti sessuali dal vivo non sarebbero facilmente praticabili.

Gli atti col maggior punteggio sono stati le bestialità (con gli animali con ruolo attivo), la pederastia tra vecchi deformi ed erotomani pre-pubescenti e la coprofilia di ogni tipo. Questi tre atti hanno determinato i più alti livelli di auto-ripugnanza, frequenti episodi di depressione e vomito durante la riproduzione dei filmati. Si è notato come di quegli atti sessuali che provocavano il vomito la maggior parte dei soggetti abbia immediatamente voluto ripetere la visione.

Fase 3 - Correzione

Dopo il primo provocato con la fase 2, i soggetti hanno tutti mostrato dei significativi progressi nell'elaborazione delle salde associazioni mentali tra l'inizio dell'atto e i lobi prefrontali. L'ultimo atto di

LA TEMPESTA

MIRANDA

Spesso hai preso a dirmi cosa sono, ma poi cessasti lasciandomi tra dubbi irrisolti e concludendo con 'Basta, non è ancora l'ora.'

PROSPERO

L'ora è ormai giunta; le circostanze impongono che tu tenda l'orecchio, obbedisca e faccia attenzione. Non ricordi di prima di quando ci ritrovammo in questa prigione? Credo di no, perché allora non avevi ancora tre anni.

MIRANDA

Sì, signore, ricordo.

PROSPERO

Davvero? E cosa? Altre case, altre persone? Qualunque immagine ti sia rimasta descrivimela vividamente.

MIRANDA

Una cosa lontana più simile al sogno che alla realtà che la memoria può garantire. Non avevo io quattro o cinque donne al mio servizio?

PROSPERO

Sì, e anche più, Miranda. Ma come mai tutto ciò vive ancora nella tua mente? Cos'altro vedi nel buio abisso dell'oscuro passato? Se ricordi di prima di quando venisti qui, forse ricordi anche come ci venisti.

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

DIPARTIMENTO

IMPIEGATO

Rockstar London

Produttore	Mark Washbrook
Capo programmatore	Thomas Bussin
Programmatore	Richard Frankish, Matt Godbolt, Lewis Gordon, Andrew Greensmith, Nik Hemmings, Brian Hendricks, George Karvelishvili, Chris Kruger, Stuart Roskill, Matt Sheeran
Programmazione aggiuntiva	Mark Atkinson, Benjamin Hathaway, Andreas Varga
Capo grafico	Lugh Halpas
Grafico	Luis Navarro, Tze Lim, Julia Whem
Grafico tecnico	Mark Harrison - Ball
Grafica aggiuntiva	Mike Green
Capo animazione	Mark Tennant
Animazione	CD Markham
Capo progettista	Charlie Beusher
Progettista	Steve Bristol, Giles Hitchcock, Josh Needleman, Tom Rigby, Gavin Skinner
Progettazione aggiuntiva	Kirk Boornazian, Mita Halavik, Peter Saghegy
Audio	Lewis Griffin, Tobias Kraze, Chris Thorne, Allan Walker
IT	Paul Devonshire

Rockstar Toronto

Presidente studio	Kevin Horne
Direttore creativo	Greg Bick
Produttore	Rob Nelson
Capo programmatore	Oscar Valen, Frank Kozuh
Programmatore	Alan Van Anden, Frank Chen, Geoff Herbynchuk, Karim Hamraj, Grant Kim, Andy Kwiatkowski, Tony Liburda, Matthew Puthampadai, Nick Smell, Shaun Orr
Progettista	Dan Van Zant, Jonathan Hodge
Capo script di gioco	Matt West
Script di gioco	Ronald Woods, David Yang
Capo grafico	Chris Babic, Kevin Freitas, Paul MacPherson
Grafico	Pete Armstrong, Danny Borges, Denis Cawson, Raymond Dela Cruz, Daniel Ebanks, Matt Kazan, Yun Kyung Suk, Luke Shelswell
Capo animazione	Abraham Ahmed
Animazione	Rob Elsworthy, John Kim, David Sagui
Progettazione audio	Steve 'Knuckles' Donohoe
Responsabile CG	Arthur Chiang
CG	Chris Conway
Assistente produzione	Norm 'Tubbs' Brown
Audio aggiuntivo	Damian Ebanks, Kelly Grimes, John MacPherson, Michael Thomas Zuccaro
Supporto	Matthew Flewelling, Mark Haidala, Lisa Olsen

Rockstar North

Produttore	Leslie Benzies
Produttore associato	William Hills
Progettista	Christian Cantamessa
Bozzettista personaggi	Alan Davidson
Animazione	Gus Brind, Mike James
Musica di	Craig Cameron

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

DIPARTIMENTO

IMPIEGATO

Cast

Daniel Lamb	Atolemy Stocum
Leo Kasper	Holton Graham
Doloresa Whyte	Linda Orth Pallavicini
Dolton Pickman	Richmond Horie
Judy Sender	Jordan Ruderman
Michael Grant	Baron Vaughn
Signora Lamb	Charissa Chamorro
Personale del manicomio	Bill Hill, Pablo Schroder, Cornell Womack
I Maschini	Brennan Brown, Michael Cullen, Richard Easton, John Heffernan, Ted Koch, Matt Wallon
I Perversi	Marco Baccielli, Ezra Knight, Dennis Ostrumier, Jay O. Sanders, Otto Sanchez, Scott Sowers
I Re neri	James Biberi, Karl Burg
Miliziari del Progetto	Jordan Bridges, Kevin Carrigan, Kevin Howell Wilson, Matt McCarthy, Zak Orth, Ed Truico
I Segugi	Jeremy Davidson, JJ Ganser, Erik Jensen, T. Ryder Smith, James Urbanick, Tom Hopat
I Legnamari	Geoffrey Freund, Brian Huns, Danny Burstein, Jeffrey Hawkins, Charles Parnell, Reg Rogers
Attore porno	Luis 'Stallion' Antonio
Reclute del Progetto	Dan Ahearn, Mike Arkin, Jim Burke, Victoria Broderick, Jay Capozello, Barry Carl, Franceska Clemens, Chris Cook, Devin Flores, Jeff Gurner, Walter Houser, Gregory Johnson, Duke Jordan-Edge, Ithana Kadushin, Charles Loftin, Anthony Macbain, Anthony Mangano, Andrew McInnis, Rob Nelson, Caleb Oglesby, Vince Parker, Kerry Shaw, Steve Stratton, Thobe Strale, John Tormey, Dan Van Zant, Oliver Vaquer, Robert Verlaque, Natalya Wilson, Michael Zuccano, John Zurekellon
Attore motion capture	Larry Ballard, Kurt Baucio, Charissa Chamorro, Devin Flores, Holton Graham, Lynne Horton, Laura Interval, Nicole Orth Pallavicini, Thobe Strale, Atolemy Stocum, Robert Stanton, Andrew Wheeler
Coordinatione stuntman	Manny Siverio
Stuntman	Stracy Diaz, Chazz Hernandez, Declan Mulvey, Derrick Simmons, Jeff Ward
Acquisizione visi e animazione	Image Movies LLC
Armi	Weapons Specialists, Ltd.
Costing	Donna Desda Casting, Telsy + Company
Shoto-motion capture	Perspective Studios
Direttore motion capture	Morgan J. Freeman
Direttori voci fuori campo	Red Edge, William Denizia, Morgan J. Freeman, Lazlou
Capo animatore filmati	Mando Ghulam
Animatori filmati	Dermot Bailie, Felipe Busquets, Peter Saumur
Tecnico supervisione montaggio audio	Nicholas Montgomery
Testi	Charlie Bawsher, Christian Cantamessa, John Zurekellon

Rockstar Lincoln

Responsabile CG	Mark Lloyd
Responsabile CG aggiunto	Tim Bates
Capo test	Paul Alexander, Kit Brown, Tom Easton
Capo secondari	Mike Emery, Dan Goddard, Will Riggall
Squadra testing	Steve Bell, Mike Bennett, Mike Blackburn, Pete Broughton, Nathan Buchanan, Jim Cree, Phil Deane, Rob Dunkin, Dave Fahy, Eddie Gibson, Jon Githas, Matt Hewitt, Lee Johnson, Dave Lawrence, Joby Luckett, Matt Lunnion, Andre Hounrains, Andy Mason, Steve McLaugh, Craig Reave, Sergio Russo, Jonathan Stokes, Jason Trimball, Andy Webster, Carl Young

CARTELLA MEDICA

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

DIPARTIMENTO

IMPIEGATO

Supervisore CG localizzazione
Squadra testing localizzazione

Chris Welsh
Chris Bengner, Carola Berens, Donnell Campbell, Luca Castiglioni, Paolo Cecatti, Giampaolo Ferraro, Francois - Xavier Fouché, Dominic Garcia, Michele Kriebel, Naomi Long, Gabriel Bionzobas Maraziti, Katja Muller, Dennis Rimmüller, Jesus Perez Rosales, Tomas - David Sallares, Breagan Zappe Tejedor

Rockstar NYC

Produttore esecutivo	Sam Houser
VP creativo	Dan Houser
Direttore grafico	Alex Horton
Vice Direttore immagine	Steven Olds
VP di sviluppo del prodotto	Jerónimo Barrera
Produttori	Neil McCaffrey, Josh Needleman
VP controllo qualità	Jeff Rosa
Capo analista senior	Lance Williams
Capo progetto	Chris Choi, James Dima
Squadra testing Rockstar	Brian Alesan, Jay Capozello, Tamarra Carrion, Sean Flaherty, Michael Flizach, Mike Hong, Rich Hui, Chris Mansfield, Mike Nathan, Gene Overton, Brian Planer, Christopher Plummer, Marc Rodriguez, William Rompf, Devin Smithen, Adam Tzloff, Jameel Vega
Responsabile tecnico	Ethan Heles
Direttore sviluppo commerciale	Sean Macaluso
Grafica filmati aggiuntiva	Maryam Parwana
Squadra produzione	Peter Adler, Anthony Carvalho, Jaesun Celbre, Franceska Clemens, Rod Edge, Gregory Johnson, Rob Karol, Lazlou, Anthony Lham, Caleb Oglesby, Kerry Shaw, Ayana Osada, Marisa Padumbo, Vincent Parker, Phil Pali, Sanford Santacrose, Eli Wassman, Tom Young, John Zurekellon
Squadra editoriale Rockstar NYC	Davin Bennett, Stephen Bliss, Andrea Borzucki, Mike Cala, Jordan Chen, Alice Chuang, Gary Dale, Bruce Dugan, Daniel Einzig, Christopher Fumano, Nick Giovannetti, Robert Gross, Rowan Hajaj, Andi Hamley, Sean Hollenback, Kip Harbom, Suavi Khindaria, Mayumi Kobayashi, Jennifer Kolbe, Steven Kneznich, Greg Lau, Anthony Macbain, Sean Mackenzie, Jeff Mayor, JP Monahan, Alex Houille - Bonheur, Brian Noto, Ivan Pavlovich, Jared Rara, Jesse Sataland, David Sathana, Shawon Sarjeant, Pete Shima, Hosi Simon, Job Stauffer, Nathan Stewart, Daisuke Taaka, Adam Terman, Lyonel Tollemache, Mike Torok, Nick Van Hamburg, Rodney Walker, Bryan Wall, Devin Winterbottom, Angus Wong, Bill Woods, Marieme Yamaguchi, Paul Yates
Squadra editoriale Rockstar London	Graham Ainsley, Hariz Bailey, Richard Barnes, Laura Battistuzzi, Hamish Brown, James Crocker, Peter Field, CJ Gibson, Tanya Holland, Shino Hori, Adam Jack, Lucien King, Mike Kohler, Chris Madgwick, David Hamley, Hugh Michaels, Fiona Mitchell, Jungen Hal, Alessandria Monra, Paul Nicholls, PJ Sim, Neil Stephen, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Nijiko Walker, Mark Ward, Greg Waller, Heloise Williams, Chris Wood
Squadra pubblicazione Europa	Frank Blum, Onno Bos, Federico Clomfeno, Cristiana Colombo, Anthony Dodd, James Ellingford, Nasko Fejza, Raquel Garcia, John Gordon, Leigh Harris, Corinne Herbault, Serhad Koro, Ana Lafontz, Dave Malcolm, Giovanni Oldani, Monica Puricelli, Simon Ramsey, Jochen Tilt, Emmanuel Trambais, Markel Van Dijk, Michael Zigon
Ringraziamenti speciali	The Fredster, Norms, Huan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberator, Elliot Torres

CARTELLA MEDICA

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
Est. 1932

FOR THE CRIMINALLY INSANE

Est. 1932

NOTA

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

EST. 1932

NOTA

GARANZIA

Take-Two Interactive Software assicura al solo acquirente originale che il disco fornito insieme al manuale e il programma presente su di esso funzioneranno secondo le informazioni riportate nel manuale accluso se utilizzato con un sistema adeguato per un periodo di 180 giorni dalla data d'acquisto.

Take-Two Interactive assicura che il supporto originale su cui è fornito il prodotto è, in caso di uso normale, privo di difetti di materiale e di fabbricazione per un periodo di novanta (180) giorni dalla data d'acquisto confermata da una prova cartacea. Se il supporto dovesse essere difettato, riporta il prodotto e tutto il materiale di accompagnamento con esso fornito nel luogo in cui è stato acquistato per una sostituzione o un rimborso.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE QUALSIASI ALTRA FORNITA PER VIA ORALE O SCRITTA, ESPRESSA O IMPLICITA. TUTTE LE GARANZIE IMPLICITE, INCLUSE QUELLE DI COMMERCIALITÀ O DI IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO, SE APPLICABILI, SONO COMUNQUE LIMITATE A UNA DURATA DI 180 GIORNI DALLA DATA DI ACQUISTO DI QUESTO PRODOTTO.

Take-Two non può essere considerata responsabile per danni incidentali e/o consequenziali nel caso in cui una qualsiasi garanzia espressa o implicita non venga rispettata appieno, anche in caso di danni alle proprietà e, fino ai limiti consentiti dalla legge, di danni personali, anche se Take-Two era a conoscenza della possibilità del verificarsi di tali danni. Alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di danni incidentali o consequenziali o limitazioni sulla lunghezza di una garanzia, per cui le limitazioni o esclusioni sopracitate potrebbero non essere applicabili al vostro caso.

Questa garanzia potrebbe non essere totalmente applicabile qualora una sua sezione dovesse essere ritenuta irregolare dalla legislazione nazionale o europea, cosa che non è possibile stabilire a priori. Questa garanzia fornisce all'acquirente specifici diritti legali oltre ad altri che possono dipendere dalla giurisdizione.

Non è consentito riprodurre, derivare prodotti dal Programma, distribuire copie, offrire in vendita, vendere, trasferire il possesso, affittare, noleggiare o prestare ad altri il Programma o la documentazione di accompagnamento o qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento; comunque, è concesso trasferire l'intero Programma e la documentazione di accompagnamento in modo permanente a un altro utente solo se il primo non disponga già di alcuna copia del Programma (incluse quelle di archivio o di backup), della documentazione di accompagnamento o di qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento e il ricevente accetti i termini del contratto di licenza. Inoltre, non è consentita la modifica, l'estrazione del codice sorgente, il disassemblamento, la decompilazione o la traduzione del Programma o della documentazione di accompagnamento o qualsiasi altra parte o componente del Programma o della documentazione di accompagnamento; non è consentito neanche eseguire copie dei moduli o delle librerie utilizzate dal Programma per l'uso con altri programmi. Questo Programma è concesso solo per uso privato.

ASSISTENZA TECNICA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica compilando il questionario presente sul nostro sito <http://www.take2.it/assistenza>

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul vostro sistema di gioco e sul problema.

Se non riuscite a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore della vostra piattaforma di gioco prima di contattare Take 2 Interactive Italia: senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci così immediatamente la vostra richiesta di aiuto

Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

Dettagli del problema

Descrivere il più chiaramente possibile la vostra piattaforma di gioco e le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA DI TAKE-TWO INTERACTIVE ITALIA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NE' AUTORIZZATI NE' QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA:

Telefono: 199 150020
Email: assistenza@take2.it
Sito web: www.take2.it

*Il servizio di assistenza telefonica è attivo dalle 15.00 alle 18.00, dal lunedì al venerdì.

Registra il prodotto che hai acquistato su <http://www.take2.it/registra.asp>

Sarai automaticamente iscritto alla nostra newsletter e potrai così essere aggiornato sulle ultime novità e conoscere in anteprima i giochi in uscita.

Utilizza Bink Video Technology. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.

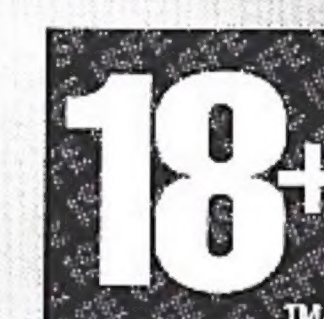
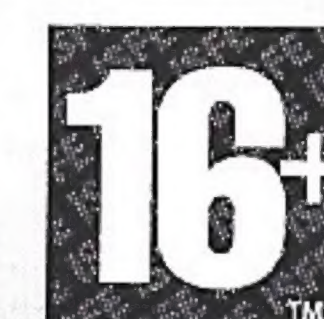
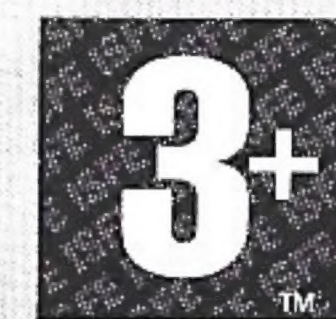
Utilizza the FMOD Ex Sound System by Firelight Technologies

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les

catégories de tranche d'âge:



www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

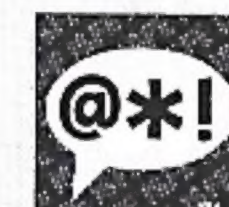
Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content

Descriptors:

Description du contenu:



BAD LANGUAGE
LANGAGE
CHOQUANT



DISCRIMINATION
DISCRIMINATION



DRUGS
DROGUE



GAMBLING
JEUX
D'ARGENT



FEAR
EPOUVANTE



SEXUAL CONTENT
CONTENU SEXUEL



VIOLENCE
VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>